

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berlandaskan pada tujuan penelitian yang telah dipaparkan pada BAB I, yaitu untuk mengetahui pengaruh Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) terhadap peningkatan kerjasama dan terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa, maka berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) memberikan pengaruh terhadap peningkatan kerjasama siswa.
2. Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa.

#### **B. Implikasi dan Rekomendasi**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, terdapat pengaruh Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) terhadap peningkatan kerjasama dan terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa. Berlandaskan dari kesimpulan dari hasil penelitian yang telah penulis kemukakan, ada beberapa hal yang dapat disampaikan sebagai rekomendasi yaitu, sebagai berikut:

1. Bagi guru penjas SMP khususnya disarankan agar menerapkan Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) dalam pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama siswa, karena memberikan dampak terhadap peningkatan rata-rata nilai kerjasama siswa. Selain itu guru juga dapat menerapkan Pendekatan Bermain jenis ini untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola pada diri siswa karena memberikan dampak terhadap peningkatan rata-rata nilai keterampilan bermain sepakbola. Penerapan pendekatan bermain yang disesuaikan dengan keadaan fasilitas dan perlengkapan yang ada di sekolah, akan

menjadikan materi pembelajaran sepakbola lebih menarik dan digemari oleh semua siswa.

2. Bagi guru saat ini harus lebih melek akan teknologi sekalipun itu guru penjas, yang mampu mencetak individu-individu yang unggul melalui pembelajaran penjas yang serasi, selaras dan seimbang seiring perkembangan jaman. Dengan memanfaatkan teknologi disertai dengan kemampuan memodifikasi dan mencari alternatif baru dalam pembelajaran, maka pelaksanaan pembelajaran penjas akan lebih lebih menarik dan menyenangkan serta dinamis tanpa melupakan esensi dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Untuk pembelajaran selanjutnya alangkah idealnya apabila pembelajaran dilakukan pada pembelajaran ekstrakurikuler. Hal ini berkaitan dengan waktu yang cukup lama dalam penggunaan pembelajaran menggunakan media DGBL.
4. Bagi penelitian lebih lanjut, disarankan agar mengembangkan media DGBL secara lebih spesifik disesuaikan dengan jumlah kebutuhan dan karakteristik permainan yang dimainkan. Contohnya dalam sepakbola, dibutuhkan 11 orang pemain dalam satu timnya. Oleh karena itu, dapat dikembangkan pula media DGBL yang dapat mengakomodir kesebelas pemain dalam 1 media DGBL. Selain itu, membuat dan mengembangkan media DGBL pada materi pembelajaran lainnya dalam penjas. Hal ini dikarenakan belum ada penelitian yang mengarah pada pembuatan dan pengembangan media DGBL dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

